ラフデザイン　子猫ちゃんたち

会教徒にして実兄を愛するキャラ」などの珍妙な設定が。会議は次第にネタ披露会の様相を呈し『ショート作戦』は不調に終わってしまった。無念。

　会議の結果、今回の登場キャラは１８人にもなる。早速、Ｋ．ＴＥＮ氏にキャラデザ作業に入ってもらう。

△月△日〜『キャラデザイン決定』

　Ｋ．ＴＥＮ氏からラフが続々と送られてくる。ほとんど、こちらがイメージするキャラに近いものばかりで、多少の調整をお願いするだけで決定となる。

　ただ、ヒロインの一人「アイーシャ」のデザインが難航。もちろん特徴のあるデザインが望ましいが、彼女は「性格が地味で目立たない」という設定があるため、他の二人のヒロインに比べるとパッとしない。結局、デザインをやり直す。

　ある日、企画が形になっていく喜びに耐えられず、キャラデザインの決定稿を自宅の壁に飾ってみる。その壮観な眺めにニヤついていたところを友人に目撃されてしまう。友人は「何かの儀式かと思った」との事。

△月×日〜『設定会議・システム編』

　ゲームシステムに関する会議が行われる。

　ネタバレになるので詳細は内緒だ。が、理詰めの推理を目的としたゲームではないことは確か。なにしろ主人公はかなり頭が悪い。

×月○日〜『突然、ボイスあり』

　突然、上の方から「キャラクターに声をつけなさい」との通達が飛び込んできた。声優は開発当初の計画にない上、ライアーソフトには声優関係のノウハウもない。しかしボイスはゲームのウリになる。かなり悩んだが、リスクに賭ける価値はあると判断、声優の使用

